LAPORAN AKHIR
PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

JUDUL PROGRAM :

GAME INTERAKTIF DAN ANIMASI AUDIOVISUAL UNTUK ANAK SEBAGAI MEDIA *"MARINE EDUCATION"* KONSERVASI TERUMBU KARANG

Bidang Kegiatan :
PKM Pengabdian Masyarakat

Diusulkan Oleh :

Amal Fatullah Randy	(C64104038)
Perdana Karim P	(C64104037)
Dini Janiariska	(C64104059)
Ardhi Afriansyah	(C64104063)
Muhammad Farhad I	(G64060298)

INSTITUT PERTANIAN BOGOR

Dibiayai oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
Departemen Pendidikan Nasional
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Hibah
Program Kreativitas Mahasiswa
Nomor 001/SP2H/PKM/DP2M/II/2008 tanggal 26 Februari 2008

LAPORAN AKHIR PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA

1. Judul Kegiatan : **Game Interaktif dan Animasi Audiovisual Untuk Anak Sebagai Media "Marine Education" Konservasi Terumbu Karang**

2. Bidang Kegiatan : ( ) PKMP ( ) PKMK
   ( ) PKMT (X) PKMM

3. Bidang Ilmu : ( ) Kesehatan ( ) Pertanian
   ( ) MIPA ( ) Teknologi dan Rekayasa
   ( ) Sosial Ekonomi ( ) Humaniora
   (X) Pendidikan

4. Ketua Peaksana Kegiatan
   a. Nama Lengkap : Amal Fatullah Randy
   b. NIM : C 64104038
   c. Jurusan : Ilmu dan Teknologi Kelautan
   d. Universitas/Institut/Politeknik : Institut Pertanian Bogor
   e. Alamat Rumah dan No Telp : Jl. Gajah Mada, Gg. Perkutut no 23, Batang, Jawa Tengah 51211/ 08567290626
   f. Alamat e-mail : winscode@yahoo.com

5. Anggota Pelaksana Kegiatan : 4 orang

6. Dosen Pendamping
   a. Nama Lengkap dan Gelar : Beginner Subhan, S.Pi.
   b. NIP : 132 316 069
   c. Alamat Rumah / HP : Komplek Yasmin 1,Bogor / 08128347579

7. Biaya Kegiatan Total
   Dikti : Rp 4.855.000, 00

8. Jangka Waktu Pelaksanaan : Januari s/d Juni 2008

Bogor, 26 Juni 2008

Menyetujui
Ketua Departemen Ilmu dan Teknologi Kelautan, Program

Dr. Ir. Tri Prartono
NIP. 131 578 849

Ketua Pelaksana

Amal Fatullah Randy
NIM. C 64104038

Wakil Rektor Bidang Akademik dan Kemahasiswaan,

Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, MS.
NIP. 131 473 999

Dosen Pembimbing

Beginner Subhan, S.Pi.
NIP. 132 316 069

ABSTRAK

Laut dan segala kekayaan yang terkandung di dalamnya merupakan suatu anugerah terbesar bagi rakyat Indonesia yang harus dijaga dan dilestarikan. Kerusakan terumbu karang, aktifitas penangkapan sumber daya perikanan yang tidak ramah lingkungan dengan menggunakan bahan peledak dan eksploitasi terumbu karang untuk kepentingan ekonomis lainnya dapat mengancam keutuhan ekosistem terumbu karang di Indonesia. Permasalahan di atas disebabkan oleh kurangnya pengetahuan melalui pendidikan kelautan dan jiwa cinta bahari di kalangan masyarakat Indonesia terutama generasi muda yang dapat memberikan kontribusi penuh dalam rangka konservasi dan pengelolaan terumbu karang yang ada di wilayah perairan Indonesia.

Tujuan dari program ini adalah membuat suatu desain program pengembangan *marine education* yang kreatif, interaktif dan inovatif dalam mengembangkan pendidikan kelautan dan jiwa bahari masyarakat Indonesia. Penyampaian informasi *digital* berbasis *flash* merupakan solusi praktis untuk menjawab pentingnya pendidikan kelautan di Indonesia. Penyampaian informasi *digital* berbasis *flash* juga membantu kejelasan dalam penyampaian, kreatif dalam penyajian dan inovatif dalam pemasaran.

Game interaktif dan animasi audiovisual ini merupakan hasil integrasi unsur animasi kartun dan animasi digital berbasis *flash*, menyajikan berbagai permainan dan cerita menarik mengenai pengetahuan akan dunia bahari dan keanekaragaman hayati laut. Hasil *Output* dari program ini adalah paket CD game edukasi tentang dunia bahari yang menarik, mudah diterima dan dipelajari oleh anak usia Sekolah Dasar (SD). Selanjutnya program game ini dilanjutkan dengan kegiatan Road Show "FUN WITH CORAL REEF", yakni suatu kegiatan sosisalisasi pendidikan kelautan ke beberapa sekolah unggulan di kota Bogor dengan game interaktif dan animasi audiovisual.

Kata kunci : Pendidikan Kelautan, *Flash*, game dan animasi audiovisual.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya kami bisa menyelesaikan laporan akhir dari kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) bidang Pengabdian Masyarakat dengan judul **Game Interaktif dan Animasi Audiovisual untuk Anak Sebagai Media *"Marine Education"* Konservasi Terumbu Karang**. Laporan ini disusun sebagai hasil akhir kerja kami dalam mengikuti Program Kreativitas Mahasiswa bidang Pengabdian Masyarakat (PKMM) yang telah disetujui dan dibiayai oleh pihak DIKTI.

Tujuan awal dari keikutsertaan kami dalam kegiatan PKMM ini adalah membuat suatu desain program pengembangan *marine education* yang kreatif, interaktif dan inovatif dalam mengembangkan pendidikan kelautan dan jiwa bahari masyarakat Indonesia. Penyampaian informasi *digital* tentang pentingnya pendidikan kelautan berbasis *flash* membantu kejelasan dalam penyampaian, kreatif dalam penyajian dan inovatif dalam pemasaran.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung pelaksanaan PKMM kami khususnya kepada Beginer Subhan S.Pi yang telah membimbing kami dan DIKTI yang telah membiayai PKMM ini. Kami sadari dalam pelaksanaan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran kami harapkan untuk penyempurnaan di masa mendatang.

Bogor, 4 Juli 2008

Penyusun

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Keanekaragaman hayati laut Indonesia dari segi sosial, ekonomi dan ekologi tidak hanya besar maknanya bagi penduduk Indonesia, namun juga berperan penting dalam dimensi global. Indonesia adalah tempat yang ideal untuk pertumbuhan karang, dengan luas total terumbu karang Indonesia mencapai 85.707 km2 atau sekitar 14% luas terumbu karang dunia (Tomascik et.,all, 1997 *in* Irina Rafliana *(Bulletin COREMAP II Edisi I))*

Kerusakan terumbu karang, aktifitas penangkapan sumber daya perikanan yang tidak ramah lingkungan dengan menggunakan bahan peledak dan eksploitasi terumbu karang untuk kepentingan ekonomis lainnya dapat mengancam keutuhan ekosistem terumbu karang di Indonesia. Faktor-faktor potensi ancaman yang dianalisis dalam *Reefs at Risk* adalah pengembangan kawasan pesisir, pemanfaatan yang berlebihan dan penggunaan cara yang merusak; pencemaran yang berasal dari daratan dan erosi; pencemaran laut. Lemahnya atau tidak adanya pengelolaan terumbu karang yang tepat dapat menyebabkan kerusakan ekosistem ini. Dengan semakin tingginya tingkat kegiatan manusia di daerah pesisir dan laut, diduga akan meningkatkan tekanan terhadap terumbu karang (Kalawarta ,Vol 2 No.4 Mar'99).

Permasalahan di atas disebabkan oleh kurangnya pengetahuan melalui pendidikan kelautan dan jiwa cinta bahari di kalangan masyarakat Indonesia terutama generasi muda yang dapat memberikan kontribusi penuh dalam rangka konservasi dan pengelolaan terumbu karang yang ada di wilayah perairan Indonesia. Tingkat pendidikan yang sangat rendah juga memperburuk kondisi tersebut seperti jumlah tertinggi penduduk pulau lokasi pilot COREMAP (Kepulauan Riau, Taka Bonerate, Biak) yang meneruskan pendidikan hingga perguruan tinggi hampir mencapai 0% (TNS/JHUCCP/COREMAP LIPI, 2001). Terbatasnya akses informasi ilmiah yang mendukung pemberdayaan masyarakat, serta disorientasi pembangunan laut yang masih bersifat *kedarutan*, menjadi beban tambahan masyarakat miskin pesisir.

Pendidikan kelautan yang kreatif, interaktif dan inovatif dapat memberikan hasil yang positif. Salah satu alternatif media penyampaian pendidikan kelautan terutama konservasi terumbu karang adalah game interaktif dan animasi audiovisual. *Game* adalah sebuah aktifitas yang terstruktur maupun semi terstruktur. *Game* yang berarti permainan sering dijadikan sebagai media kesenangan dan juga dalam menunjang pendidikan.. *Game* interaktif merupakan salah satu contoh dari sebuah permainan yang lebih mengutamakan interaksi antara pemain. Sebuah *game* dapat melibatkan sisi emosi dan rangsangan fisik yang dapat meningkatkan *skill*, *emotional*, kreatifitas dan dapat mendukung aktifitas pendidikan serta kondisi psikologis pemain.

Animasi merupakan suatu teknik pergerakan dari gambar yang dihasilkan oleh gabungan dari media komputer. Animasi komputer juga dikatakan sebagai seni menghasilkan gambar bergerak melalui penggunaan komputer dan merupakan bagian dari bidang komputer grafik dan animasi. Animasi dapat dihasilkan melalui grafik computer 2D maupun 3D (Baba, 2003). *Animasi Audiovisual* adalah salah satu produk animasi yang meggabungkan antara gambar dengan suara sehingga animasi yang dihasilkan tidak membosankan. Salah satu pengembangan dari *animasi audiovisual* lainnya adalah *game* interaktif yang mengutamakan aspek *interaction*.

Ilmu dan Teknologi Kelautan Institut Pertanian Bogor merupakan pusat pengembangan *Marine Science and Technology* yang mulai merambah di bidang *marine education* dan sangat dibutuhkan kontribusinya dalam sosialisasi akan pentingnya pendidikan kelautan dan pengetahuan dunia bahari di kalangan masyarakat Indonesia terutama generasi muda. **Game Interaktif dan Animasi Audiovisual untuk Anak Sebagai Media *Marine Education* Konservasi Terumbu Karang** merupakan solusi praktis, kreatif dan inovatif untuk menjawab pentingnya pendidikan kelautan di Indonesia. Penyampaian informasi *digital* berbasis *flash* membantu kejelasan dalam penyampaian, kreatif dalam penyajian dan inovatif dalam pemasaran.

2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari program ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

1) Kondisi terumbu karang di Indonesia terancam keberadaannya, perlu diadakan sosialisasi konservasi dan pengelolaan ekosistem terumbu karang.
2) Pendidikan kelautan sebagai media sosialisasi kepada masyarakat Indonesia terutama kalangan pelajar masih kurang optimal.
3) Media penyampaian informasi tentang pendidikan kelautan kurang kreatif dan inovatif sehingga menyebabkan penurunan minat masyarakat Indonesia terhadap dunia kelautan.

3. Tujuan Program

Tujuan dari program ini adalah sebagai berikut:

1) Informasi tentang pentingnya konservasi terumbu karang di wilayah perairan Indonesia dapat disalurkan kepada masyarakat Indonesia terutama kalangan pelajar.
2) Media penyajian informasi tentang pendidikan kelautan yang kreatif dan interaktif dapat memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam menyerap pendidikan kelautan.
3) Membuat suatu desain program pengembangan *marine education* yang kreatif, interaktif dan inovatif dalam mengembangkan pendidikan kelautan dan jiwa bahari masyarakat Indonesia.

4. Luaran yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari program ini adalah sebagai berikut:

1) CD berbasis *Macromedia Flash* yang berisi dua *feature* sarana peningkatan pengetahuan tentang konservasi terumbu karang :
   - *Animasi Audiovisual* : berisi segala informasi foto dan video dunia bawah air tentang kondisi ekosistem terumbu karang yang terjaga kelestariannya dan kondisi yang mengalami degradasi keanekaragaman hayatinya. Informasi yang disajikan didukung oleh sistem *animasi* berbasis *flash* berfungsi

memberikan informasi dan penyuluhan langsung tentang konservasi dan pelestarian ekosistem terumbu karang Indonesia.

- *Game* Interaktif : berisi *game-game animasi* berbasis *flash* yang berhubungan dengan pendidikan kelautan mengenai konservasi terumbu karang. *Game-game* yang membutuhkan kejelian dan kreatifitas imajinasi yang diharapkan dapat memberikan nuansa baru dalam mempelajari dunia bawah air khususnya ekosistem terumbu karang.

2) Road Show "FUN WITH CORAL REEF" yaitu sebuah kegiatan sosialisasi pendidikan kelautan untuk anak dengan game interaktif dan animasi audiovisual mempermudah dalam penyampaian serta menarik dalam pembelajaran.

5. Kegunaan Program

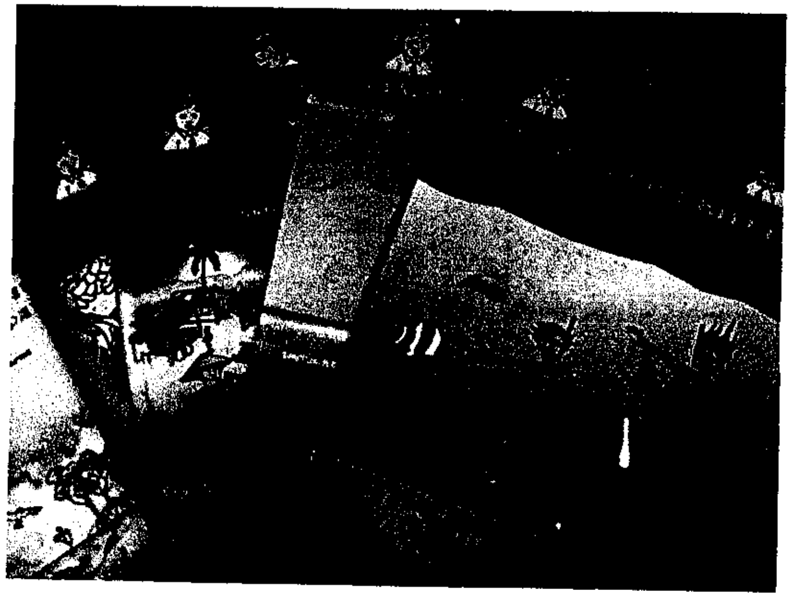
Kegunaan program yang diharapkan dari program ini adalah sebagai berikut:

1) Menanamkan kurikulum pendidikan kelautan dan jiwa bahari sejak dini kepada masyarakat Indonesia khususnya pelajar sekolah dasar.
2) Pengetahuan konservasi ekosistem terumbu karang sebagai upaya menjaga dan melestarikan keankeragaman hayati laut Indonesia.
3) Melatih mahasiswa untuk berpikir kritis, solutif dan kreatif dalam menghadapi permasalahan pendidikan kelautan.

II. GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN

Pendidikan merupakan modal dasar yang harus disampaikan kepada masyarakat terutama generasi muda dari pelajar sekolah dasar yang selalu ingin tahu segala sesuatu yang ada di alam semesta. Salah satunya adalah melalui Pendidikan Kelautan. Indonesia merupakan negara kelautan terdiri dari pulau-pulau yang terbentang luas, sebagian besar penduduknya hidup di pesisir pantai yang seharusnya masyarakat khususnya anak-anak di Sekolah Dasar juga diberikan pengetahuan tentang pendidikan kelautan yang bertujuan untuk mengenal dan menyayangi lingkungan pesisir dan laut. Mengenal dan memahami ekosistem pesisir dan laut, dan interaksi antara biota (tumbuhan dan hewan) dan non biota (air, batu, udara, pasir) serta manusia. Hal ini penting sebagai pengetahuan dan aplikasi dalam kegiatan pemanfaatan dan pelestarian laut dari ancaman kerusakan sehingga dapat dikelola kekayaan dan hasil laut dengan baik sebagai sumber alam yang sangat kita butuhkan.

Dunia pendidikan di kota Bogor masih menghadapi empat masalah besar yang perlu segera dibenahi oleh semua pihak. Keempat masalah itu meliputi soal rendahnya mutu pendidikan, belum meratanya kesempatan memperoleh pendidikan, kurang kuatnya relevansi antara pendidikan dengan dunia kerja dan masih rendahnya tingkat efesiensi manajemen pendidikan (www.kotabogor.go.id) [1 Juli 2008] . Pendidikan kelautan merupakan salah satu bagian dari sistem pendidikan di kota Bogor. Walaupun kota Bogor merupakan daerah dataran tinggi yang jauh dari wilayah perairan, pendidikan kelautan dirasakan penting untuk meningkatkan mutu pendidikan di kota Bogor. Pendidikan kelautan dapat memberikan pengetahuan mengenai keanekaragaman hayati laut Indonesia dengan biota dan ekosistem yang harus dijaga dan dilindungi. Sejauh ini media dan bentuk penyampaian materi pendidikan termasuk pendidikan kelautan masih sangat terbatas, yakni dengan media buku pelajaran yang berisi materi keanekaragaman hayati laut dengan gambar dan teks yang dapat memberikan rasa jenuh dalam pembelajaran.



Gambar 2. Bentuk sosialisasi pendidikan kelautan untuk pelajar sekolah dasar. Buku pelajaran sebagai media edukasi dirasakan kurang menarik dalam penyampaian dan jenuh dalam pemahaman materi.

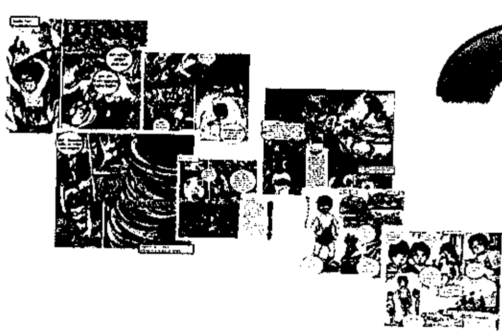
Sumber : (http://www.coremap.or.id/berita/kegiatan/article) [2 Juli 2008]

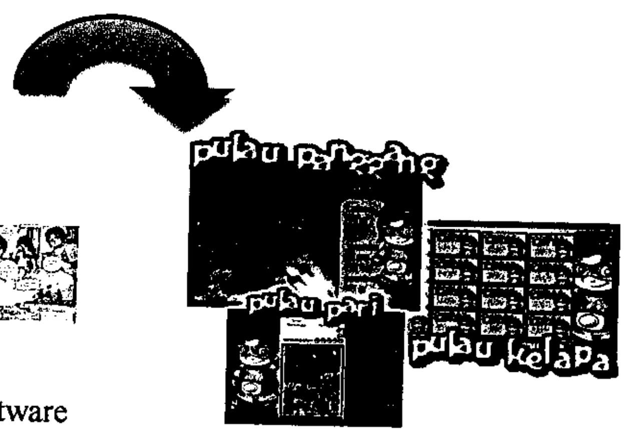
Pendidikan kelautan yang kreatif, inovatif dan menarik diharapkan dapat menyerap minat generasi muda Indonesia dalam mempelajari dan memahami kekayaan sumber daya hayati laut Indonesia. Game interaktif dan animasi audiovisual diharapkan dapat menjadi solusi kreatif dalam meningkatkan mutu pendidikan khususnya pendidikan kelautan di kota Bogor.

Sasaran dari program ini adalah anak usia sekolah dasar di kota Bogor. Program game interaktif dan animasi audiovisual ini diharapkan dapat memberikan kemudahan, menjadi solusi kreatif dalam mempelajari dunia kelautan. Game interaktif dan animasi audivisual ini menggunakan konsep belajar sambil bermain. Belajar merupakan tujuan utama dalam program ini namun belajar dengan konsep bermain menjadikan variasi dalam pembelajaran. Menurut Papalia (1995) *in* Rini (2002) seorang ahli perkembangan manusia dalam bukunya *Human Development*, mengatakan bahwa anak berkembang dengan cara bermain. Dunia anak-anak adalah dunia bermain.Dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi indra-indra tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungan yang ia tinggali dan pelajari serta menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Dengan bermain, anak-anak menemukan dan mempelajari hal-hal atau keahlian baru dan belajar (*learn)* kapan harus menggunakan keahlian tersebut, serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya (*need*). Lewat bermain, fisik anak akan terlatih, kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang. Melalui bermain, anak juga berkesempatan untuk mengembangkan kemampuan nalarnya, karena melalui permainan serta alat-alat permainan anak-anak belajar mengerti dan memahami suatu gejala tertentu. Kegiatan ini sendiri merupakan suatu proses dinamis di mana seorang anak memperoleh informasi dan pengetahuan yang kelak dijadikan landasar dasar pengetahuannya dalam proses belajar berikutnya di kemudian hari.

III. METODE PENDEKATAN

Proses penyusunan program game interaktif dan animasi audiovisual ini menggunakan metode integrasi *software*, yakni game dan animasi yang berbasis flash dan teknik desain tokoh serta kartun dengan *manual drawing* didukung oleh software Corel Draw dan Photoshop CS3 dalam manipulasinnya. Keduanya diintegrasikan sehingga menghasilkan suatu desain game berbasis *flash* berisikan materi pendidikan kelautan yang menarik dan mudah dipahami. Kemudian untuk kegiatan yang bersinergi dengan masyarakat sasaran dilakukan suatu Road Show "FUN WITH CORAL REEF" yaitu kegiatan sosialisasi pendidikan kelautan tentang konservasi terumbu karang di beberapa sekolah unggulan di kota Bogor.





Gambar 2. Bentuk Integrasi Software

IV. PELAKSANAAN PROGRAM

a. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Rencana Kegiatan	Bulan Ke-																							
	1				2				3				4				5				6			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Survey lapangan	■	■	■	■																				
Analisis Masalah				■	■	■	■	■																
Design							■	■	■	■	■	■	■	■										
Integrasi sistem dan uji coba produk													■	■	■	■	■	■	■	■				
Proses Cetak Produk dan Burning System																	■	■	■	■	■	■		
Road Show																					■	■	■	
Laporan dan evaluasi																						■	■	■

Proses pembuatan program paket CD Game interaktif dan animasi audiovisual ini berlangsung di sekretariat CORALLINA TEAM selama bulan Januari hingga Juni 2008. Road Show "FUN WITH CORAL REEF" dilaksanakan pada bulan Juni 2008 di beberapa sekolah unggulan di kota Bogor.

b. Instrumen Pelaksanaan

Alat yang dibutuhkan dalam program ini terbagi menjadi dua, yaitu perangkat lunak dan perangkat keras.

- Perangkat lunak yang dibutuhkan adalah :
    1. Sistem Operasi *Windows XP*.
    2. *Macromedia Flash* 8 sebagai perangkat untuk menciptakan animasi sehingga menampilkan informasi yang menarik, serta untuk membuat program permainan.
    3. *Adobe Photoshop CS2* untuk mengolah gambar dan grafik (desain grafis).

4. *Uliead Video Studio* sebagai perangkat untuk *video editing.*
5. *Nero Burning Room* sebagai perangkat untuk memproduksi keluaran berbentuk *compact disc.*

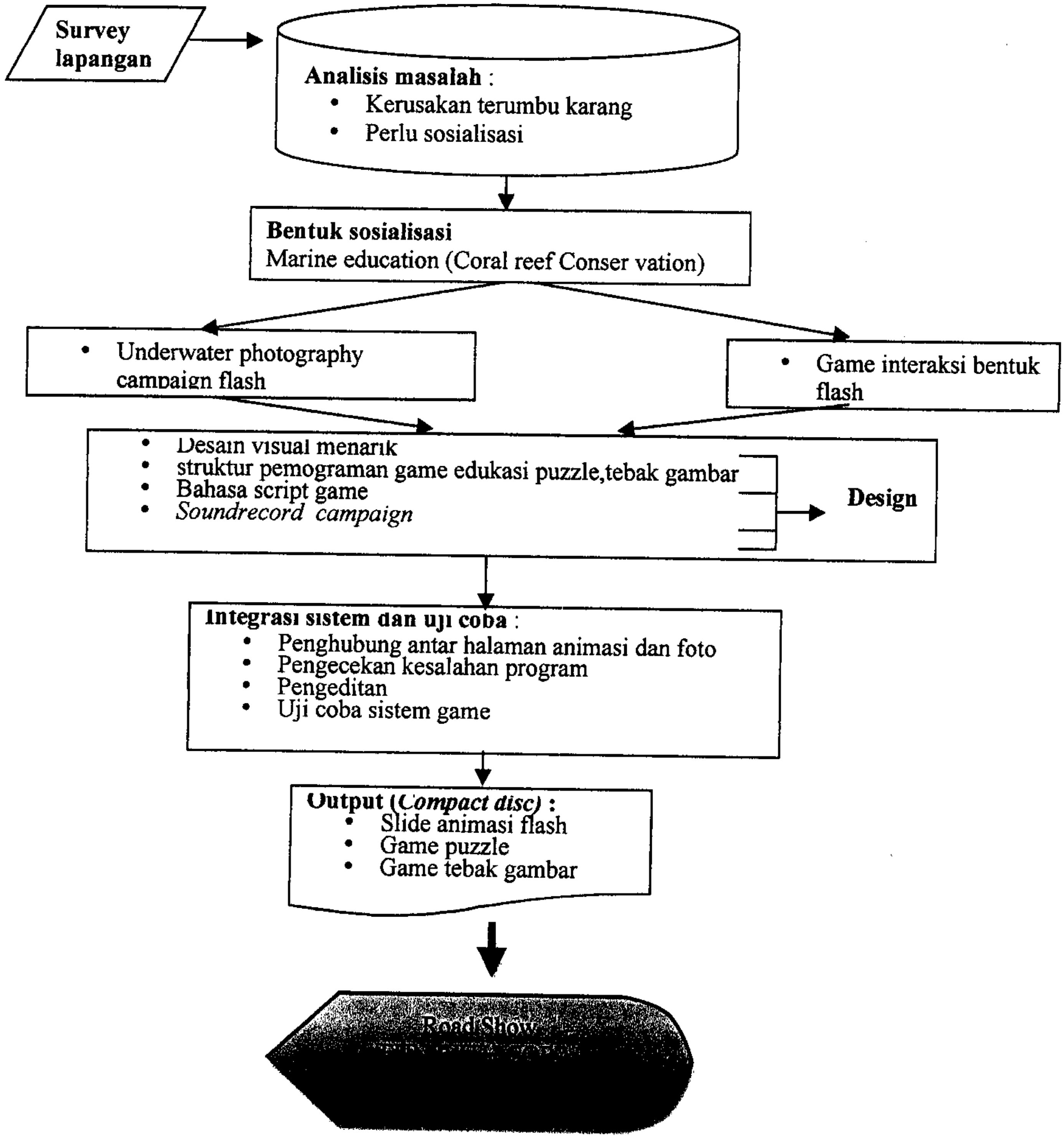
- Perangkat Keras yang dibutuhkan adalah :
    1. Prosesor Intel Pentium 4 2.00 Ghz
    2. RAM 512 MB
    3. Hardisk 80 GB
    4. VGA Card + Soundcard
    5. *Mouse* dan *Keyboard*
    6. Monitor 17"
    7. CD/RW Drive
    8. *Removable Disk* 2 Gb
    9. *Speaker active* + *Microphene*

Bahan yang dibutuhkan untuk program ini adalah :

- Paket *Video Underwater*
- Paket teks berupa naskah untuk narasi dan penjelasan tentang pendidikan kelautan
- Paket Foto-Foto *Underwater* untuk pembuatan *Flash marine education*
- Paket *Video animation* untuk pembuatan animasi dan game yang didesain secara kreatif dan interaktif.
- Paket musik dan suara

c. Tahapan Pelaksanaan

Berikut diagram alur pelaksanaan program ini



Gambar 3. Flowchart Tahapan pelaksanaan.

Flowchart tahapan pelaksanaan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut :

- **Survey Lapangan**

  Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan, pandangan, informasi dan kesadaran serta tanggapan masyarakat terhadap berbagai jenis informasi dan penyuluhan yang dilakukan selama ini oleh pemerintah maupun lembaga yang bergerak di lingkungan hidup mengenai pentingnya perlindungan dan pelestarian ekosistem terumbu karang Indonesia.

- **Analisis masalah**

  a. *Problem solving* mengenai cara memperkenalkan pendidikan kelautan serta menganalisis tingkat pengetahuan dan kesadaran mayarakat Indonesia tentang konservasi terumbu karang.

  b. Menetapkan bentuk penyampaian informasi dalam proses sosialisasi.

  c. Bentuk sosialisasi yang mengangkat topik *marine education* di bagi menjadi dua feature yakni ***underwater photography campaign flash*** dan ***game interactive flash***

- **Desain**

  Desain dilakukan untuk merancang sistem penyampaian informasi visual yang menarik meliputi penentuan halaman, struktur *icon* dan design pendukung lainnya seperti Adobe Photoshop sebagai design latar dari slide animasi. Perancangan struktur pemograman game edukasi puzzle, tebak gambar serta penyususnan bahasa script game dengan menambahkan *Soundrecord campaign* sebagai penunjang dalam penyampaian informasi secara *audiovisual.*

- **Integrasi sistem dan uji coba, meliputi :**

  a. Penghubung antar halaman animasi dan foto

  b. Pembuatan *game interactive* sebagai media evaluasi informasi yang ditangkap oleh pelajar. Feature ini disusun dengan menggunakan program animasi berbasis *MacromediaFflash.*

c. Pengecekan kesalahan program
d. Pengeditan
e. Uji coba sistem game

➢ **Output (Compact Disc) yang berisi :**

a. Slide animasi flash
b. Game puzzle
c. Game tebak gambar, dll.

➢ **Road Show "FUN WITH CORAL REEF"**

Road Show "FUN WITH CORAL REEF" dilakukan di beberapa sekolah dasar unggulan di kota Bogor. Kegiatan sosialsisasi pendidikan kelautan ini menyajikan paket game interaktif dan animasi audiovisual, game kreatif, tebak biota dan pengenalan biota-biota laut kepada siswa-siswi sekolah dasar.

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses produksi, integrasi dan inovasi program game interaktif dan animasi audiovisual ini berjalan selama bulan Januari hingga bulan juni 2008 yang bertempat di sekretariat Corallina Team.

Tahap awal adalah survey lapangan, yakni kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan, pandangan, informasi dan kesadaran serta tanggapan masyarakat khususnya generasi muda terhadap berbagai jenis informasi dan penyuluhan yang dilakukan selama ini oleh pemerintah maupun lembaga yang bergerak di lingkungan hidup mengenai pentingnya perlindungan dan pelestarian ekosistem terumbu karang Indonesia. Hasil dari survey lapangan ini adalah sebuah analisis masalah. *Problem Solving* mengenai cara memperkenalkan pendidikan kelautan serta menganalisis tingkat pengetahuan dan kesadaran mayarakat Indonesia tentang konservasi terumbu karang yakni dengan merancang suatu bentuk penyampaian informasi dalam proses sosialisasi pendidikan kelautan (*marine* *education)* seperti ***underwater photography campaign flash*** *dan* ***game interactive flash*** sebagai media yang kreatif, inovatif dan menarik bagi anak.

Program pembutan produk game interaktif dan animasi audiovisual ini tidak terlepas dari proses *design* grafis. Desain dilakukan untuk merancang sistem penyampaian informasi visual yang menarik meliputi penentuan halaman, struktur *icon* dan design pendukung lainnya. Perancangan struktur pemograman game edukasi puzzle, tebak gambar serta penyusunan bahasa *script game* dengan menambahkan *Soundrecord campaign* sebagai penunjang dalam penyampaian informasi secara *audiovisual.* Tokoh Alin sebagai maskot game interaktif dan animasi audiovisual ini didesain menarik dan dapat memudahkan anak-anak dalam penyampaian pendidikan kelautan. Desain latar belakang game dengan pembuatan komik animasi, pulau tempat bermain dan desain bentuk variasi game yang disuguhkan dengan menyusun bahasa skrip yang berbeda. Semua desain game interaktif dan animasi audiovisual ini dilakukan dengan menggunakan beberapa *software* seperti *Macromedia Flash* sebagai basis data skrip game dan animasi, *Corel Draw dan Adobe Photodshop sebagai* desain tokoh dan latar dari slide animasi

Tahap selanjutnya adalah integrasi sistem dan uji coba seperti menghubungkan antar halaman animasi dan foto, pengecekan kesalahan program, pengeditan dan uji coba sistem game. Desain game dan animasi yang telah lulus uji coba mulai memasuki tahap cetak produk. Proses cetak produk *(Burning System)* Game interaktif dan animasi audiovisual ini menggunakan *software* Nero 9.

Target yang dihasilkan selama bulan januari-Mei 2008 adalah sebagai berikut :

- Pembuatan paket CD game interaktif dan animasi audiovisual.
- Pembuatan komik petualangan Alin "Anak Coral Indonesia" dalam media flash.
- Koordinasi dan hubungan kerja sama dengan LIPI CRITC COREMAP di bidang pendidikan kelautan.
- Maskot Corallina yaitu ALIN "Anak Coral Indonesia".
- Hubungan dan kerja sama dengan sekolah-sekolah dasar unggulan di kota Bogor di bidang pendidikan kelautan.

- Road Show "FUN WITH CORAL REEF" di beberapa sekolah unggulan di kota Bogor, sebuah kegiatan sosialisasi pendidikan kelautan yang interaktif dan menarik.

Kegiatan Road Show "FUN WITH CORAL REEF" melibatkan seluruh siswa Sekolah Dasar beserta para tenaga pendidik untuk bersama-sama belajar mengenai dunia bahari, mengenal biota-biota lucu, menarik dan memahami biota-biota yang berbahaya dan biota yang harus dilindungi. Paket Game interaktif dan animasi audiovisual disajikan dengan menarik, interaktif dan memberikan pengalaman tersendiri bagi siswa sekolah dasar yakni "belajar sambil bermain".

Kegiatan yang bertujuan menumbuhkan minat generasi muda Indonesia terhadap dunia kelautan ini menghasilkan beberapa tanggapan dan respon positif yang kami rangkum dan dapatkan dari anket/polling yang telah kami sebarkan kepada pihak Sekolah Dasar (**lampiran 2**). Hasil polling dijelaskan bahwa sebagian besar siswa-siswi SD Polisi 1 telah mengetahui tentang dunia kelautan khususnya ekosistem terumbu karang. Para siswa juga merasa senang, menikmati dan mengikuti kegiatan sosialisasi pendidikan kelautan ini hingga selesai. Saran dan kritik yang kami terima dari kegiatan ini diantaranya adalah anjuran untuk melanjutkan sosisalisasi pendidikan dan disebarkan ke semua sekolah di kota Bogor dan seluruh masyarakat Indonesia.

Seiring berjalannya kegiatan sosialisasi pendidikan kelautan ini, tim CORALLINA tidak lepas dari kendala yang dihadapi, berikut adalah kendalah-kendala yang dihadapai beserta solusi yang telah diupayakan :

1. Kendala yang dihadapi

- Kendala dalam koordinasi dan konsolidasi team untuk bekerja.
- Kendala dalam menjalin hubungan dengan lembaga pemerintahan di bidang pendidikan.
- Kendala dalam menjalin kerja sama dengan media massa.
- Kurangnya dari segi pendanaan sehingga menghambat kelancaran kegiatan.

2. Solusi yang telah diupayakan

- Pembagian *Time Schedule* dan *Job Description* yang sesuai dengan waktu dan kemampuan masing-masing personel dengan tetap diadakannya konsolidasi tim untuk evaluasi dan membangunkan motivasi kerja tim.
- Audiensi untuk menawarkan kerja sama dengan target instansi dan media massa di bidang pendidikan dan mencari alternatif yang mendukung diluar target.
- Meminimalisir segala bentuk pengeluaran dan menciptakan beberapa peluang pendanaan dengan menjual beberapa produk bergambarkan maskot Corallina.

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Pendidikan kelautan yang kreatif, interaktif dan inovatif dapat memberikan hasil yang positif. Kegiatan sosialisasi pendidikan kelautan dengan game interaktif dan animasi audiovisual memberikan kemudahan bagi anak usia sekolah dasar dalam memahami dan mempelajari keanekaragaman hayati laut. "Belajar sambil bermain" adalah suatu kesimpulan yang didapatkan dari program ini. Kegiatan "FUN WITH CORAL REEF" menambah wawasan siswa-siswi sekolah dasar dan menumbuhkan jiwa bahari untuk ikut menjaga dan melestarikan ekosistem terumbu karang.

Saran dari kegiatan ini diantaranya adalah adanya keberlanjutan dari kegiatan sosialisasi pendidikan kelautan ke semua sekolah-sekolah se-Kota dan Kabupaten Bogor serta sekolah dasar di luar Bogor. Penambahan materi dan metode penyampaian dengan audiovisual untuk memperluas wawasan Informasi tentang dunia kelautan. Game interaktif dan *fun games* yang dibuat lebih menarik, bervariasi dan lebih interaktif dalam membangun semangat cinta dunia bahari. Tempat pelaksanaan lebih disesuaikan lagi dengan kondisi acara. Penambahan preparat pendukung untuk pengetahuan dunia kelautan.

Pendidikan yang baik adalah pendidikan yang berkelanjutan dan dapat memberikan manfaat serta bekal ilmu di maa depan. Pendidikan kelautan diharapkan dapat memupuk jiwa bahari bagi generasi muda penerus bangsa Indonesia.

SUMBER RUJUKAN

Baba. 2003. Animasi kartiun dengan flash MX. PT. Elex Media Komputindo. Jakarta.

Giwanda, G. 2001. Panduan Praktis Belajar Fotografi. Puspa Swara. Jakarta

Rafliana, I. 2007. COREMAP II PEDULI PENDIDIKAN LIPI (http://www.coremap.or.id/links) [2 Juli 2008].

Rini, M. S, Tasmin. 2002. Belajar Lebih Penting dari pada Bermain. (http://www.e-psikologi.com) [2 Juli 2008].

TERUMBU KARANG DALAM ANCAMAN. 2003. *Source : Kalawarta , Vol 2 No.4 Mar'99* :(http://www.coremap.or.id/links) [2 Juli 2008].

LAMPIRAN

1. LAPORAN KEUANGAN

Nota	Tanggal	Pengeluaran	Jumlah	Harga Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	30-3-2008	Makan Malam 1			34000
2	13-4-2008	Faber Classic Color Pencil			63200
3	14-4-2008	Print warna			17700
4	14-4-2008	Foto kopi + jilid	4 buah		14900
5	23-4-2008	Cartridge + Bensin			200000
6	25-4-2008	Jilid spiral	3 buah	3000	9000
7	26-4-2008	Pulsa IM3			100000
8	1/5/08	Makan siang			42000
9	5/5/08	Jilid spiral	4 buah	2000	8000
10	8/5/08	Amplop	1 kotak	14000	14000
11	13-5-2008	DP Kaos Crew			500000
12	13-5-2008	Pulsa IM3			50000
13	14-5-2008	Karton			4000
14	15-5-2008	Aksesoris			50000
15	15-5-2008	Spidol Snowmen	1buah	5000	5000
16	15-5-2008	Karton + Carter			9700
17	17-5-2008	Spanduk			200000
18	18-5-2008	Karton Putih	1 buah		1400
19	19-5-2008	Tinta printer			200000
20	19-5-2008	Banner			150000
21	19-5-2008	Pelunasan kaos crew			760000
22	19-5-2008	Gloves	2 buah	10000	20000
23	20-5-2008	Pulsa			25000
24	20-5-2008	Kain spanduk apresiasi	8 m	5000	40000
25	20-5-2008	Celana senam panjang	1 buah	170000	170000

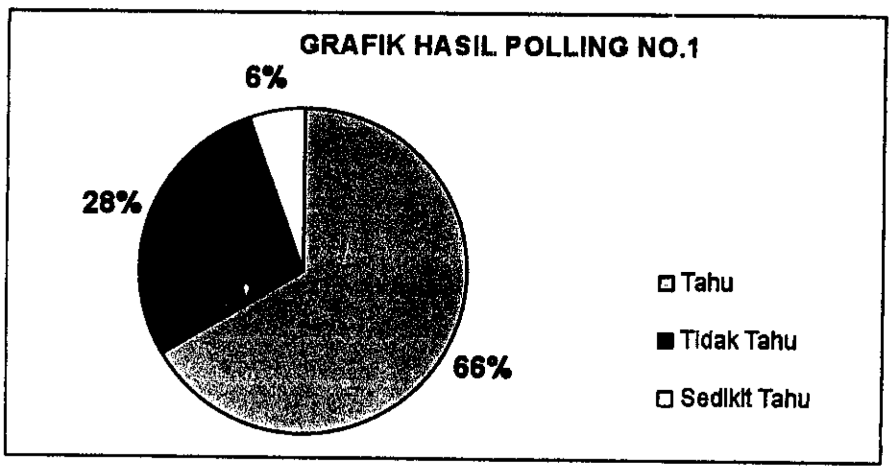
26	20-5-2008	Manset baju	1 buah	85000	85000
27	20-5-2008	Bongkar jilid	3 buah	5000	15000
28	20-5-2008	PC Quarto	127 lembar	115	14600
29	20-5-2008	Jilid	3 buah	2500	7500
30	20-5-2008	HVS Quarto	30 lembar	90	2700
31	21-5-2008	Sewa terpal	2 hari		20000
32	21-5-2008	Kaset mini DV	2 buah	80000	160000
33	21-5-2008	Jahit kostum ALIN			60000
34	21-5-2008	Air minum OMEGA	2 dus	15000	30000
35	21-5-2008	Tali plastik	1 gulung	9000	9000
36	21-5-2008	Foto copy polling	101 lembar		8000
37	21-5-2008	Cemilan snack			15000
38	22-5-2008	Cat body painting	3 kaleng		180000
39	22-5-2008	Lakban hitam	1 buah	7500	7500
40	22-5-2008	Makan bakso	12 porsi		175000
41	23-5-2008	Snack			15000
42	23-5-2008	Sewa infocus	2 hari		200000
43	26-5-2008	CD-R + Label CD	4 buah		10000
44	28-5-2008	Service handycam			125000
45	29-5-2008	Jilid	1 buah		2000
46		Transport			500000
		TOTAL			**4334200**
		Dana yang diperoleh			**4855000**
	25-6-2008	**Saldo Akhir**			**525800**

2. HASIL POLLING

Target : SD NEGERI POLISI 1 (kelas 5)
Waktu : 22 Mei 2008

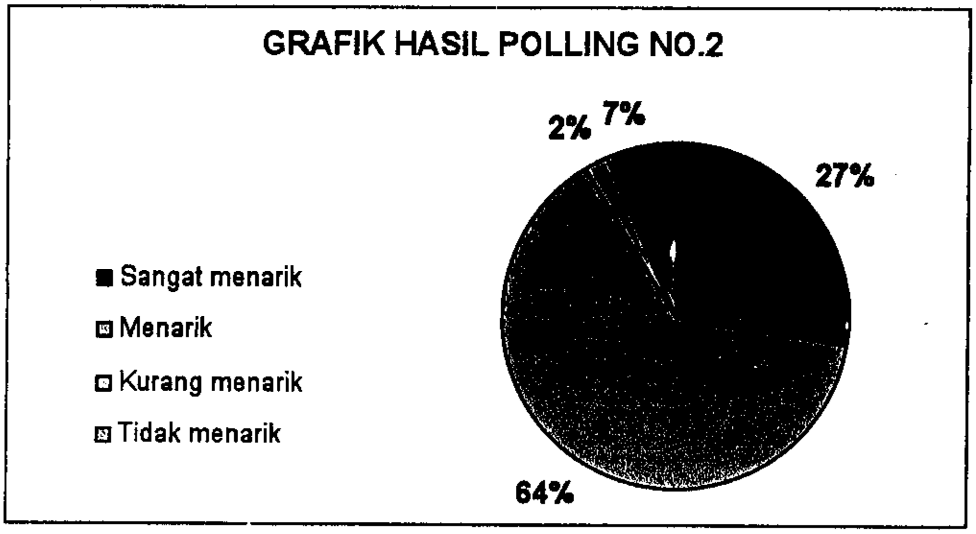
1. Apakah kamu tahu tentang dunia laut dan terumbu karang sebelum acara "FUN WITH CORAL REEF" ini diadakan ?
   Jawaban :

Kelas	Kategori		
	Tahu	Tidak Tahu	Sedikit Tahu
5A	13	4	4
5B	15	5	0
5C	15	9	1
5D	16	7	0
TOTAL	59	25	5



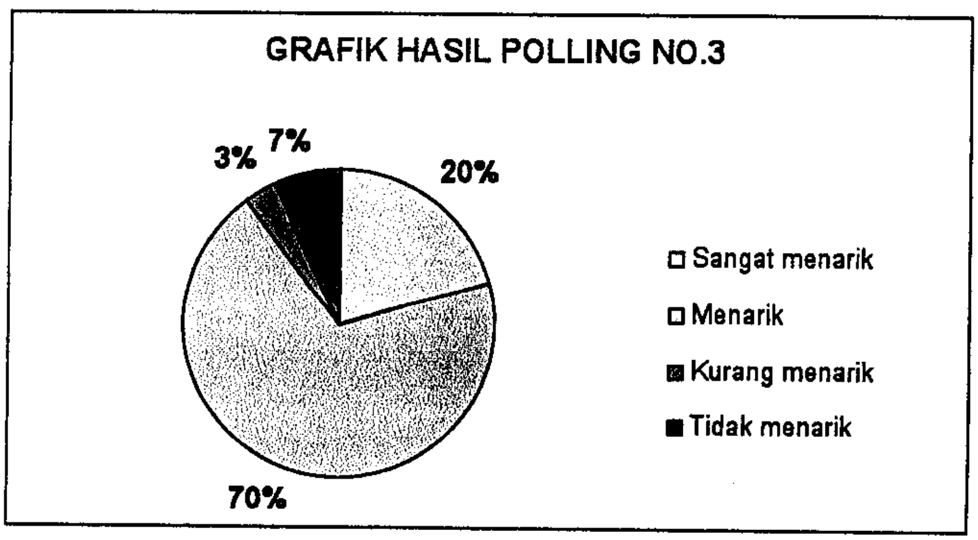
2. Apakah menurutmu film tentang dunia lautnya menarik ?
   Jawaban :

Kelas	Kategori			
	Sangat menarik	Menarik	Kurang menarik	Tidak menarik
5A	9	14	0	4
5B	4	17	0	2
5C	5	12	1	0
5D	7	15	1	0
TOTAL	25	58	2	6



3. Apakah menurutmu Game Interaktifnya menarik ?
Jawaban :

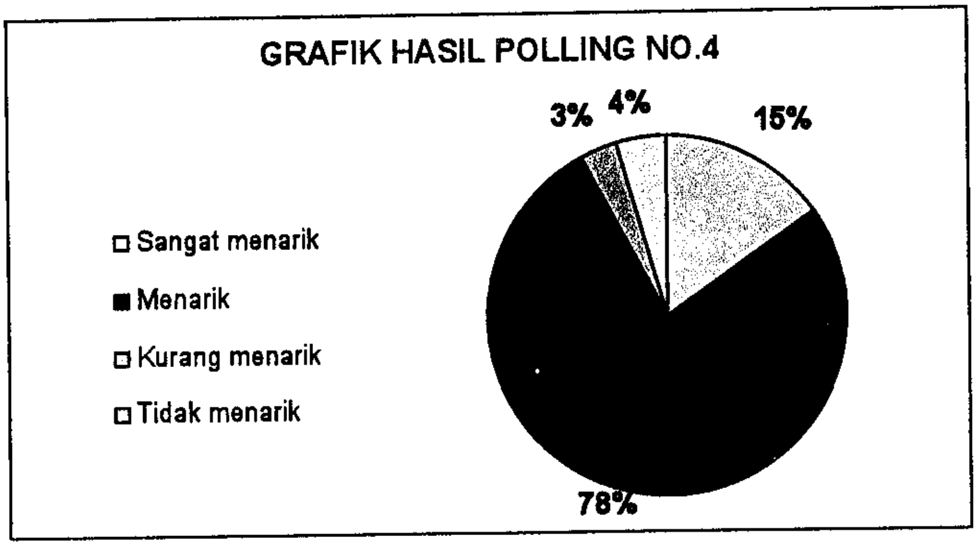
Kelas	Kategori			
	Sangat menarik	Menarik	Kurang menarik	Tidak menarik
5A	4	16	3	3
5B	3	15	0	0
5C	7	20	0	2
5D	4	10	0	1
TOTAL	18	61	3	6



4. Apakah menurutmu Fun Gamesnya menarik ?

Jawaban :

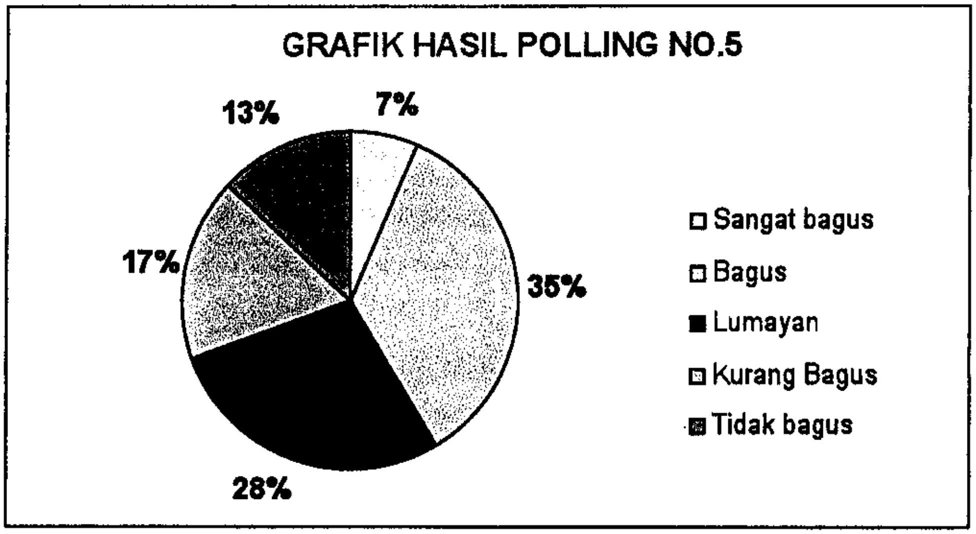
Kelas	Kategori			
	Sangat menarik	Menarik	Kurang menarik	Tidak menarik
5A	3	17	3	3
5B	7	14	0	0
5C	4	18	0	1
5D	0	21	0	0
TOTAL	14	70	3	4



5. Apakah menurutmu tokoh pahlawan ALIN sudah bagus ?

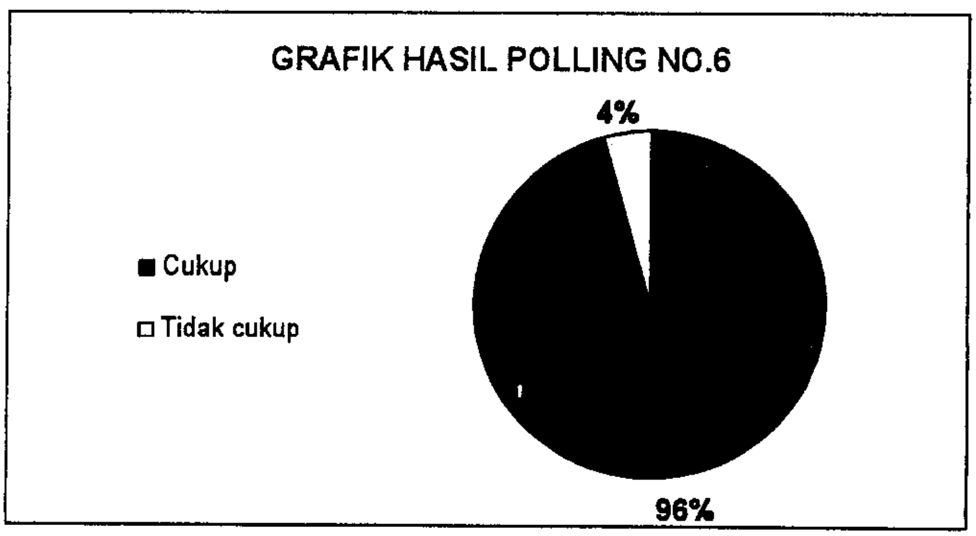
Jawaban :

Kelas	Kategori				
	Sangat bagus	Bagus	Lumayan	Kurang Bagus	Tidak bagus
5A	4	9	16	2	2
5B	2	10	2	3	7
5C	0	13	3	5	2
5D	0	0	5	6	1
TOTAL	6	32	26	16	12



6. Apakah menurutmu acara ini cukup memberikan info tentang dunia laut dan terumbu karang ?
Jawaban :

Kelas	Kategori	
	Cukup	Tidak cukup
5A	22	1
5B	22	1
5C	17	2
5D	24	0
TOTAL	85	4



7. Apa saran dan kritik kamu terhadap acara "FUN WITH CORAL REEF" pendidikan kelautan ?

- Informasi dan pendidikan tentang dunia kelautan ditambah lagi
- Game interaktif dan fun gamesnya dibuat lebih menarik lagi, ditambah lagi variasi gamenya
- Tempat pelaksanaan lebih disesuaikan lagi dengan kondisi acara
- Tokoh ALIN lebih dibuat menarik, harus menguasai tentang dunia kelautan,
- Lebih meriah lagi acaranya
- Gambar lebih diperjelas
- Pendidikan kelautan harus dilanjutkan lagi dan disebarkan ke semua sekolah-sekolah se-Kota dan Kabupaten Bogor serta luar Bogor.
- Preparat pendukung untuk pengetahuan dunia kelautan ditambah

3. DOKUMENTASI KEGIATAN

Gambar 1. Komik Alin "Anak Coral Indonesia"

Gambar 2. Bentuk Game Interaktif yang disajikan

Gambar 3a.

Gambar 3b.

Gambar 3a. Saat desain tokoh dan latar belakang komik. **3b.** Integrasi game dan animasi dengan *flash*

Gambar 4. Road Show "FUN WITH CORAL REEF" Sosialisasi penddikan kelautan di beberapa sekolah unggulan di kota Bogor.

4. Deskripsi Kegiatan "FUN WITH CORAL REEF"

Durasi : 90'
Waktu : 10.30 – 12.00 / 08.00 – 09.30
Tempat : Lapangan Sekolah
Tanggal : 22 / 23 Mei 2008

Target : - SDN Polisi 1
- SD Pertiwi

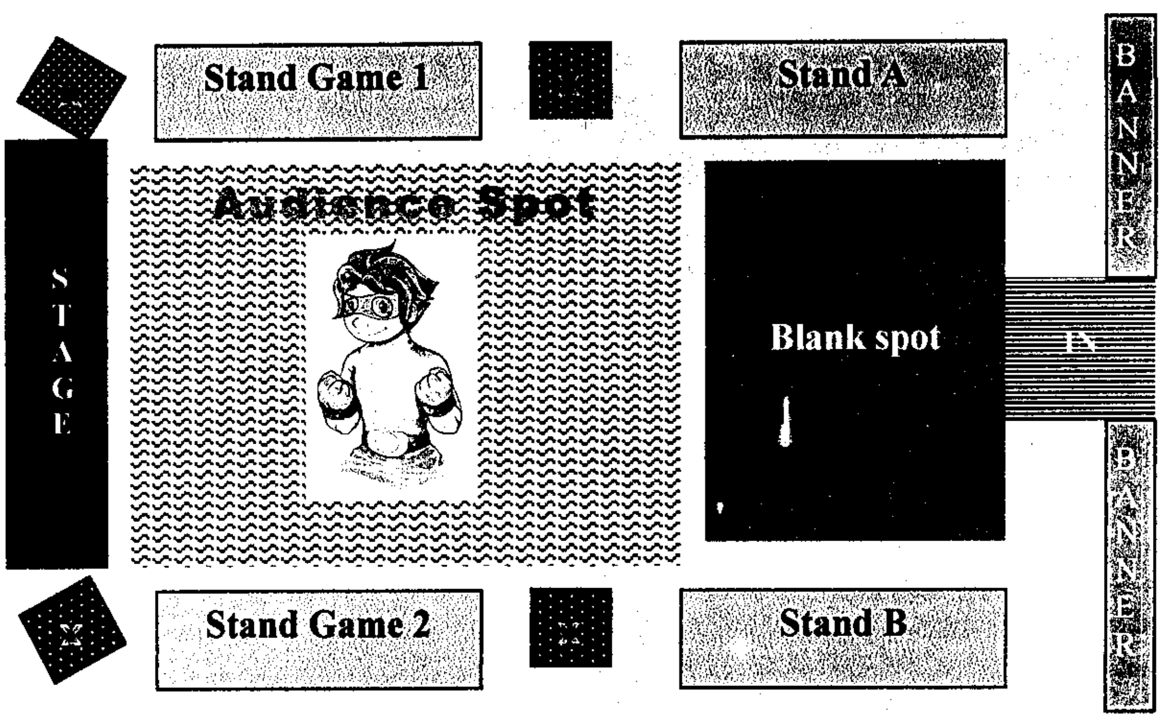
SUSUNAN ACARA

Alokasi Waktu	Kegiatan
10.30 / 08.00	Pembukaan
10.40 / 08.10	Selamat Datang di Dunia Bahari • Pemutaran Film "Dunia Bawah Air"
11.00 / 08.30	"Yuk Belajar sambil Bermain" • Fun with flash >> Game interactive • Animasi Audiovisual dunia bahari • DoorPrize-Doorprize dalam game interaktif
11.30 / 09.00	
11.55 / 09.25	
12.00 / 10.00	PENUTUP

ROAD SHOW
MARINE EDUCATION
CORAL REEF
CONSERVATION

CORALLINA TEAM
2008

SITE OF ACTIVITY



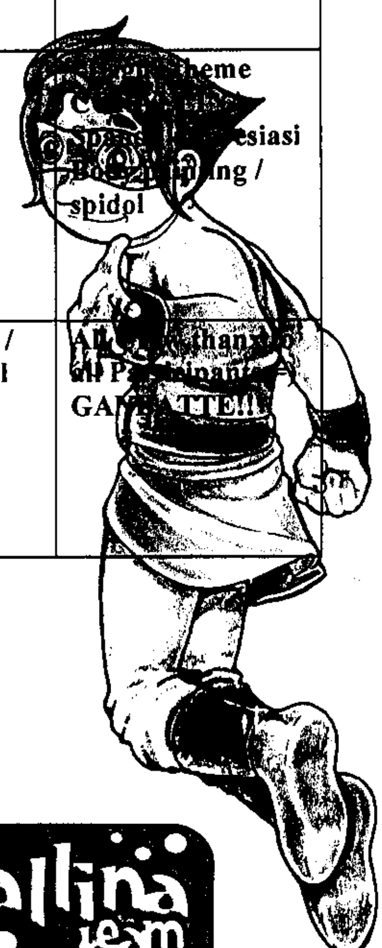
X = sound system

PETUNJUK TEKNIS PELAKSANAAN

Briefing : H-1 Acara
H-1 jam before acara
H+1 jam after acara (evaluasi)
Waktu : 22 Mei 2008 → start from 10.30
23 Mei 2008 → start from 08.00

NO.	WAKTU	KEGIATAN	DESKRIPSI	PJ	KETERANGAN
1.	07.00 / 09.30	Preparation Area	-Setting area road show & sesuaikan dgn kondisi lapangan (ikuti site plan) - Check sound system, stage, stand2, infocus,dll	Karim	Logistik : -Stage - Spanduk & Banner - Stand2 - Meja-kursi(min 4 pasg) -Sound system (min.2) - Laptop (min.3) - Wireless mic (kl ada) -Layar,infocus -Maskot -Dekorasi
2.	07.30 / 10.00	Stand by for opening road show	Stage harus udah siap, semua kru sudah berada di posisi masing2.	DiJe / Amal	- Semua sudah OK
3.	08.00 / 10.30	Start the road show!	MC pemanasan memulai acara, siswa2 dituntun menuju audience spot yg tlah disiapkan	DiJe / Amal + Sekuriti + Guru2	- Tenaga & suara untuk mengatur audience
Q4.	08.10 / 10.40	Welcome to The Ocean World : Pemutaran Film "Dunia Bawah Air"	Film diputar & audience harus menyimak. PJ game interaktif bersiap di stand/ posisinya & siapin gamesnya. Kru lain membantu kelancaran acara	Pacet	- CD film - Layar, laptop, infocus

5.	08.30 / 11.00	"Yuk...Belajar Sambil Bermain" - Fun with flash	Diperagakan how to play the game CORALLINA. Bila memungkinkan di stand 1&2 diperuntukkan bagi visitors yg ingin mencoba game tsb.	Farhad Stand 1 : Wondo Stand 2 : Karim	- CD Game & equipmentsnya - LaptopSound systems
6.	09.00 / 11.30	Hiburan	- Animasi Audiovisual - Hiburan dr maskot ALIN& guest star (maybe =P)	Amal	-CD animasi
7.	09.25 / 11.55	Fun Games & doorprize	Siswa diarahkan ke blank spot / mengelilingi audience spot sebagai area fun games	Ranum	- Peralatan fun games - Doorprizes - Mic (min.3)
8.	10.00 / 12.00	Closing Road Show	Say goodbye, thanks to school&students, pursue for Save The Indonesian Coral Reef with spanduk apresiasi	MC	[illegible] theme [illegible] [illegible]esiasi [illegible]ng / spidol
9.	10.30 / 12.30	Cleaning Area & Go Home	Beres2 seluruh area, gda yg ketinggalan, jgn ada sampah, kenang2an dgn Kepsek / Guru2 SD-nya.	DiJe / Amal	[illegible] thanx to [illegible] P[illegible]inants GA[illegible]ATTE!!



CORALLINA TEAM
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
Sekretariat :
Wisma Amalia II Gg. Pemuda Babakan Doneng Dramaga Kampus IPB Bogor
16680. Telp : 08567290626, e-mail : team corallina@gmail.com

No. : 008/B/CORALLINA/V/2008
Bogor, 12 Mei 2008
Lamp. : 1 berkas
Hal : **Permohonan Bantuan pendidikan kelautan**

Kepada Yth. **Direktur CRITC COREMAP-LIPI**
di tempat

Dengan hormat,

Teriring salam sejahtera untuk kita semua dan semoga Bapak/Ibu tetap dalam lindungan Tuhan YME, Amin.

Pendidikan kelautan yang kreatif, interaktif dan inovatif dapat memberikan hasil yang positif. Salah satu alternatif media penyampaian pendidikan kelautan terutama konservasi terumbu karang adalah game interaktif dan animasi audiovisual. CORALLINA TEAM merupakan salah satu program pengembangan pendidikan untuk anak-anak usia sekolah yang bergerak di bidang pendidikan kelautan berencana melakukan **Road Show** pendidikan kelautan yang bertemakan **"FUN with CORAL REEF"** di beberapa sekolah dasar unggulan di kota Bogor. Untuk maksud tersebut mohon kiranya Bapak/Ibu selaku pimpinan dari instansi dapat berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan kelautan ini. Adapun jenis permohonan bantuan yang kami ajukan ajukan adalah :

1. Paket permainan game interaktif (mis; ular tuing-tuing, dll)
2. Paket buku dunia kelautan, khususnya konservasi terumbu karang untuk anak-anak
3. Paket stiker dan pernak-pernik dunia kelautan

Demikian surat ini kami sampaikan. Besar harapan kami atas partisipasi dari Instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua CORALLINA TEAM,

Amal FatullahRandy
C 64104038

CORALLINA TEAM
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
Sekretariat :
Wisma Amalia II Gg. Pemuda Babakan Doneng Dramaga Kampus IPB Bogor
16680. Telp : 08567290626, e-mail : team corallina@gmail.com

No. : 005/A/CORALLINA/V/2008
Bogor, 8 Mei 2008
Lamp. : 1 berkas
Hal : **Permohonan Izin Kegiatan "Pendidikan Kelautan"**

Kepada Yth. **Kepala SD Polisi 1**
di tempat

Dengan hormat,

Teriring salam sejahtera untuk kita semua dan semoga Bapak/Ibu tetap dalam lindungan Tuhan YME, Amin.

Pendidikan kelautan yang kreatif, interaktif dan inovatif dapat memberikan hasil yang positif. Salah satu alternatif media penyampaian pendidikan kelautan terutama konservasi terumbu karang adalah game interaktif dan animasi audiovisual. CORALLINA TEAM merupakan salah satu program pengembangan pendidikan untuk anak-anak usia sekolah yang bergerak di bidang pendidikan kelautan. Untuk itu kami berencana melakukan **Road Show** pendidikan kelautan yang bertemakan **"FUN with CORAL REEF"** di beberapa sekolah dasar unggulan di kota Bogor diantaranya adalah Sekolah Dasar Polisi 1 yang Bapak/Ibu pimpin pada salah satu tanggal berikut ini:

Hari/ Tanggal : Kamis - Selasa, 22 - 27 Mei 2008
Waktu : 11.00-selesai WIB
Tempat : lapangan sekolah

Adapun bentuk kegiatan dan alokasi waktu tertera dalam proposal yang kami lampirkan.

Demikian surat ini kami sampaikan. Besar harapan kami agar Bapak/Ibu mengizinkan kegiatan ini demi terwujudnya kepedulian terhadap dunia kelautan. Atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua CORALLINA TEAM,

Amal FatullahRandy
C 64104038

CORALLINA TEAM
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
Sekretariat :
Wisma Amalia II Gg. Pemuda Babakan Doneng Dramaga Kampus IPB Bogor
16680. Telp : 08567290626, e-mail : team corallina@gmail.com

No.   : 004/A/CORALLINA/V/2008
Bogor, 8 Mei 2008
Lamp. : 1 berkas
Hal   : **Permohonan Izin Kegiatan "Pendidikan Kelautan"**

Kepada Yth. **Kepala SD Regina Pacis**
di tempat

Dengan hormat,

Teriring salam sejahtera untuk kita semua dan semoga Bapak/Ibu tetap dalam lindungan Tuhan YME, Amin.

Pendidikan kelautan yang kreatif, interaktif dan inovatif dapat memberikan hasil yang positif. Salah satu alternatif media penyampaian pendidikan kelautan terutama konservasi terumbu karang adalah game interaktif dan animasi audiovisual. CORALLINA TEAM merupakan salah satu program pengembangan pendidikan untuk anak-anak usia sekolah yang bergerak di bidang pendidikan kelautan. Untuk itu kami berencana melakukan **Road Show** pendidikan kelautan yang bertemakan **"FUN with CORAL REEF"** di beberapa sekolah dasar unggulan di kota Bogor diantaranya adalah Sekolah Dasar Regina Pacis yang Bapak/Ibu pimpin pada salah satu tanggal berikut ini:

Hari/ Tanggal : Kamis - Selasa, 22 - 27 Mei 2008
Waktu : 11.00-selesai WIB
Tempat : lapangan sekolah

Adapun bentuk kegiatan dan alokasi waktu tertera dalam proposal yang kami lampirkan.

Demikian surat ini kami sampaikan. Besar harapan kami agar Bapak/Ibu mengizinkan kegiatan ini demi terwujudnya kepedulian terhadap dunia kelautan. Atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua CORALLINA TEAM,

Amal FatullahRandy
C 64104038

CORALLINA TEAM
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
Sekretariat :
Wisma Amalia II Gg. Pemuda Babakan Doneng Dramaga Kampus IPB Bogor 16680. Telp : 08567290626, e-mail : team corallina@gmail.com

No. : 003/A/CORALLINA/V/2008
Bogor, 8 Mei 2008
Lamp. : 1 berkas
Hal : **Permohonan Izin Kegiatan "Pendidikan Kelautan"**

Kepada Yth. **Kepala SD Insan Kamil**
di tempat

Dengan hormat,

Teriring salam sejahtera untuk kita semua dan semoga Bapak/Ibu tetap dalam lindungan Tuhan YME, Amin.

Pendidikan kelautan yang kreatif, interaktif dan inovatif dapat memberikan hasil yang positif. Salah satu alternatif media penyampaian pendidikan kelautan terutama konservasi terumbu karang adalah game interaktif dan animasi audiovisual. CORALLINA TEAM merupakan salah satu program pengembangan pendidikan untuk anak-anak usia sekolah yang bergerak di bidang pendidikan kelautan. Untuk itu kami berencana melakukan **Road Show** pendidikan kelautan yang bertemakan **"FUN with CORAL REEF"** di beberapa sekolah dasar unggulan di kota Bogor diantaranya adalah Kepala SD Insan Kamil yang Bapak/Ibu pimpin pada salah satu tanggal berikut ini:

Hari/ Tanggal : Kamis - Selasa, 22 - 27 Mei 2008
Waktu : 11.00-selesai WIB
Tempat : lapangan sekolah

Adapun bentuk kegiatan dan alokasi waktu tertera dalam proposal yang kami lampirkan.

Demikian surat ini kami sampaikan. Besar harapan kami agar Bapak/Ibu mengizinkan kegiatan ini demi terwujudnya kepedulian terhadap dunia kelautan. Atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua CORALLINA TEAM,

Amal FatullahRandy
C 64104038

CORALLINA TEAM
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
Sekretariat :
Wisma Amalia II Gg. Pemuda Babakan Doneng Dramaga Kampus IPB Bogor
16680. Telp : 08567290626, e-mail : team corallina@gmail.com

No. : 002/A/CORALLINA/V/2008
Bogor, 8 Mei 2008
Lamp. : 1 berkas
Hal : **Permohonan Izin Kegiatan "Pendidikan Kelautan"**

Kepada Yth. **Kepala SD Negeri Suka Damai 3**
di tempat

Dengan hormat,

Teriring salam sejahtera untuk kita semua dan semoga Bapak/Ibu tetap dalam lindungan Tuhan YME, Amin.

Pendidikan kelautan yang kreatif, interaktif dan inovatif dapat memberikan hasil yang positif. Salah satu alternatif media penyampaian pendidikan kelautan terutama konservasi terumbu karang adalah game interaktif dan animasi audiovisual. CORALLINA TEAM merupakan salah satu program pengembangan pendidikan untuk anak-anak usia sekolah yang bergerak di bidang pendidikan kelautan. Untuk itu kami berencana melakukan **Road Show** pendidikan kelautan yang bertemakan **"FUN with CORAL REEF"** di beberapa sekolah dasar unggulan di kota Bogor diantaranya adalah Sekolah Dasar Negeri Suka Damai 3 yang Bapak/Ibu pimpin pada salah satu tanggal berikut ini:

Hari/ Tanggal : Kamis - Selasa, 22 - 27 Mei 2008
Waktu : 11.00-selesai WIB
Tempat : lapangan sekolah

Adapun bentuk kegiatan dan alokasi waktu tertera dalam proposal yang kami lampirkan.

Demikian surat ini kami sampaikan. Besar harapan kami agar Bapak/Ibu mengizinkan kegiatan ini demi terwujudnya kepedulian terhadap dunia kelautan. Atas perhatian dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua CORALLINA TEAM,

Amal FatullahRandy
C 64104038

Kampus Grafika

Jl. Raya Darmaga No. 49
Darmaga - Bogor
Telp. (0251) 621045

Bogor, 17 Mei 20 08

Kepada Yth.

....

....

Banyaknya	Jenis Cetakan	Harga Satuan	Jumlah
1 buah	Digital Print roadshow fun	50.000/m	200.000
	4 x 1 m		

Menerimа Pesanan :

- Spanduk
- Kartu Nama
- Kop Surat
- Stempel
- Stiker
- Brosur
- Neon Box
- Piagam
- Plakat
- Cetak Plastik
- Kalender
- Nota
- Buletin
- ID Card

Hormat Kami,

KAMPUS GRAFIKA

....

Jumlah	Rp.	200.000
Uang Muka 50%	Rp.	
Sisa	Rp.	

PERHATIAN !!
Cetakan yang tidak diambil dalam waktu 1 bulan jika hilang di luar tanggungjawab kami.
Uang Muka 50%

Kampus Grafika

Jl. Raya Darmaga No. 49
Darmaga - Bogor
Telp. (0251) 621045

ganti yg sebelumnya

Bogor, 19 - 5 20 08

Kepada Yth.

....

0856 729 0626

Banyaknya	Jenis Cetakan	Harga Satuan	Jumlah
1	BANNER 160 x 60 cm	150.000	150.000
	"TERUMBU" + tiang		
	ditambah 3 logo		
	File : Islam 4 / Logo 3 / Logo Banner		
	terumbu.		

Menerima Pesanan :

- Spanduk
- Kartu Nama
- Kop Surat
- Stempel
- Stiker
- Brosur
- Neon Box
- Piagam
- Plakat
- Cetak Plastik
- Kalender
- Nota
- Buletin
- ID Card

Hormat Kami,

KAMPUS GRAFIKA

....

Jumlah	Rp.	150,000
Uang Muka 50%	Rp.	150,000
Sisa	Rp.	-

PERHATIAN !!
Cetakan yang tidak diambil dalam waktu 1 bulan jika hilang di luar tanggungjawab kami.
Uang Muka 50%

31 MaRet 2008

RUMAH MAKAN HARAPAN BUNDO

Hp. 085925171057

Terima Nasi Bungkus / Dus / Catering

No.	MENU	Harga
2.	Nasi Ayam	14 000
	" Ayam + Pkl.	8 000
	" Kikil.	7 000
3	Kerupuk.	3 000
2.	Tambah	2 000
4	Teh manis.	3 000
1	ES Teh manis	2 000
	Jumlah	Rp. 39 000

Tanda Terima, Hormat kami,

Selamat menikmati hidangan kami.
Anda puas kami pun senang

GRAMEDIA TOKO BUKU

GRAMEDIA TOKO BUKU

.... 20 ....

Tuan 01 · 05 · 08 ·

Toko

NOTA No.

Banyaknya	Nama Barang	Harga	Jumlah
	1 nasi rendang	7000	
	1 ikan bakar	6500	
	3. ayam gulai	7000	
	Pempek	7500	

Tanda Terima

Jumlah Rp. 34.500

PERHATIAN :
Barang-barang yang sudah dibeli tidak

Hormat kami, 7 500

Tuan
Toko 14/5-08.

NOTA NO. ....

BANYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
1 S....	S. Tempat Dompet		4000,-

Jumlah Rp. 4000,-

Tanda Terima

Hormat kami,

Toko Al-FALAH

MENJUAL : ALAT TULIS KANTOR & ELEKTRIK
Jl. Babakan Raya No. 6 Tlp : 423107
Jl. Babakan No. 154 Tlp : 422066

Bogor, 15/5-08

No. : ....

Banyak nya	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah
1	Cartor		5500
3	karton		4200

Tanda Terima,

Syukron Katsiron
Semoga anda puas dengan layanan kami dan harga kami

Total Rp. 9700

Hormat Kam

MITRA COPIERS

Jl. Raya Dramaga No. 52
Depan Gerbang Utama
Kampus IPB Darmaga, Bogor

No ....

Bogor, 25/4 2008
Kepada Yth. Amal

MELAYANI : PHOTO COPY, PENJILIDAN, LAMINATING, DLL

Banyak	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah
3	SPIRAL 1/4	3.000	

- Setiap pesanan harus disertai Uang Muka 50%
- Pesanan yang tidak diambil dalam jangka waktu satu bulan, hilang, atau rusak diluar tanggung jawab kami

Jumlah	9.000
Uang Muka	-
Sisa	-

JUDUL BUKU :

XEROX Canon Agfa

Terima kasih

Mitra Setia Layanan Dokumen Anda

HORMAT KAMI,
MITRA

Bogor, 23/04/2008

Kepada Yang Terhormat :

Tash

Regenstadt computer

Jl. Babakan Raya No. 85 Dramaga - Bogor 16680
Telp/Fax. (0251) 621352

NOTA NO.

Σ	Nama Barang	@ Harga	Jumlah
1.	CARTRIDGE EPSON T0731		
	Catridge EPSON T0734		
	Bensin	20.000,-	
		Rp.	90.000,- X2

Terbilang

Tanda Terima

Catatan : Barang-barang yang sudah dibeli tidak dapat dikembalikan / ditukar, barang-barang tersebut diatas hanya berupa hardware (tanpa software) dan telah diterima dalam keadaan baik. Garansi tidak berlaku jika terjadi kerusakan fisik/terbakar.

Hormat Kami

180.000
20.000 +
200.000

Bogor, 5-05-2008

Kepada Yth,

Amal

MITRA COPIERS

Jl. Raya Dramaga No. 58
Depan Gerbang Utama
Kampus IPB Darmaga, Bogor

NO ....

MELAYANI : PHOTO COPY, PENJILIDAN, LAMINATING, DLL

Banyak	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah
4	Jilid Spiral	2000.	8000

* Setiap pesanan harus disertai Uang Muka 50%
* Pesanan yang tidak diambil dalam jangka waktu Satu bulan, hilang, atau rusak diluar tanggung jawab kami

Jumlah	8000
Uang Muka	
Sisa	~~2000~~,-

+ transport

JUDUL BUKU :

XEROX Canon Agia

Terima Kasih

Mitra Setia Layanan Dokumen Anda

Hormat Kami,

Mitra

Centium Computer

Rental, Print B/W, Print Warna *up to* A0, Jilid Kilat, Isi Tinta, Cetak (Photo Digital, Buku, Jurnal, Undangan, Kop Surat, Kartu Nama, Sertifikat,), Sewa (LCD, Laptop, Kamera Digital, Bioskop mini) dll.

Centium Computer
Jl. Kampus Dalam (Belakang Wartel Riau) Gg.Bara IV 204
Telp. (0251) 423154, 081318767815

Kepada: Tanggal : 14-04-08

No.	Nama Barang	Banyak	Harga	Sub Total
1.	Print wrn A3			Rp 17700
Total				Rp 17700

Terima Kasih
Atas Kunjungan Anda

Hormat Kami

Centium Computer

Khairan Katsir

Pulsa IM3 = Rp 50.000,-
13-5-2008

Nama : Irsha
No. Hp : 085971672 75
Provider : Super Pulsa

Irsha

Bukti Pembayaran
-Aksesoris = Rp 50.000,-
15-5-2008

HENDRA
0251 63887
0859 254 6514

yasmin
Photocopy-warnet-gameonline
Jl. Babakan Raya - Kampus IPB - Dramaga - Bogor 16680
Telp. 0251-420883,423290

Bogor........................
Yth ....
....
....

Tanda Terima

JENIS	JUMLAH	SATUAN	TOTAL
Foto copy			5600
Jilid	4.		8000

Hormat Kami

Yasmin Crew

Total Harga 13600

ARIF PHOTOCOPY CENTRE

Jln. Babakan Raya No. 61 Dramaga
Depan Bank BRI
Hp. 085210887767/085218080057 / 081318767851
Bogor, 15/5 2008
Kepada Yth, ...

Qty	Nama Barang	Harga Satuan	Total
1	Jilid...		5.000

Total	5.000
Uang Muka	
Uang Sisa	

Hormat Kami

"Kepuasaan Anda Kebahagian Kami"

Amat

Tuan
Toko 8/5-08

NOTA NO. ....

BANYAK-NYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
1	amplop		14000

TANDA TERIMA

PERHATIAN :
Barang-barang yang sudah dibeli tidak dapat ditukar atau dikembalikan

Jumlah Rp. 14000

Hormat Kami,

Toko Al-FALAH

MENJUAL : ALAT TULIS KANTOR & ELEKTRIK
Jl. Babakan Raya No. 6 Tlp : 423107
Jl. Babakan No. 154 Tlp : 422066

Bogor, 10/5-08

No. : ....

Banyak nya	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah
1	karton putih		1400

Tanda Terima,

Syukron Katsiran
Semoga anda puas dengan layanan kami dan harga kami

Total Rp. 1400

Hormat Kami,

Kampus Grafika

Jl. Raya Darmaga No. 49
Darmaga - Bogor
Telp. (0251) 621045

Bogor, 20 - 05 - 20 08

Kepada Yth.

....

....

Banyaknya	Jenis Cetakan	Harga Satuan	Jumlah
8 m	Kain spanduk.	5000	40.000
		Jumlah Rp.	40.000
		Uang Muka 50% Rp.	
		Sisa Rp.	

Menerima Pesanan :

- Spanduk
- Kartu Nama
- Kop Surat
- Stempel
- Stiker
- Brosur
- Neon Box
- Piagam
- Plakat
- Cetak Plastik
- Kalender
- Nota
- Buletin
- ID Card

Hormat Kami,

KAMPUS

....

PERHATIAN !!
Cetakan yang tidak diambil dalam waktu 1 bulan jika hilang di luar tanggungjawab kami.
Uang Muka 50%

Batang Gari

High Classic Fashion

UNDERWEAR

Bogor Trade Mall, Lt. 1, Blok B-6, No. ...
Glodok City, Lt. 1, BKS No. 14-15, Jakarta Kota
Pasar Raya Cikarang Blok B, No. 45-46

Jakarta, 20 - 05 - 2008

Kepada Yth.

....

....

NOTA No. ....

Banyak nya	NAMA BARANG	Harga	Jumlah
1	celana seram panjang	170.000	170000

Tanda ... Jumlah Rp. 170.000

Hormat kami,

Bogor, 20/5 2008
Kepada Yth,

MITRA COPIERS
Jl. Raya Dramaga No. 58
Depan Gerbang Utama
Kampus IPB Darmaga, Bogor

NO. ....

MELAYANI : PHOTO COPY, PENJILIDAN, LAMINATING, DLL

Banyak	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah
3	Bareskar Jilid		
		Jumlah	15.000
		Uang Muka	-
		Sisa	-

* Setiap pesanan harus disertai Uang Muka 50%
* Pesanan yang tidak diambil dalam jangka waktu Satu bulan, hilang, atau rusak diluar tanggung jawab kami

JUDUL BUKU :

XEROX Canon Agia

Terima Kasih

Mitra Setia Layanan Dokumen Anda

MC MITRA COPIERS Jl. Raya Dramaga No. 58 Depan Gerbang Utama IPB Bogor Mitra

Bogor, 20/5 2008
Kepada Yth,

MITRA COPIERS
Jl. Raya Dramaga No. 58
Depan Gerbang Utama
Kampus IPB Darmaga, Bogor

NO. ....

MELAYANI : PHOTO COPY, PENJILIDAN, LAMINATING, DLL

Banyak	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah
127	FC Quarto 70 GSM	115	14.600
3	Jilid	2.500	7.500
30	HVS Quarto	90	2.700
		Jumlah	24.800
		Uang Muka	-
		Sisa	-

* Setiap pesanan harus disertai Uang Muka 50%
* Pesanan yang tidak diambil dalam jangka waktu Satu bulan, hilang, atau rusak diluar tanggung jawab kami

JUDUL BUKU :

XEROX Canon Agia

Terima Kasih

Mitra Setia Layanan Dokumen Anda

MC MITRA COPIERS Jl. Raya Dramaga No. 58 Mitra

Sagalaya

Bandung, 20 - 5 2008
Kepada Yth :
Tuan
Toko

No.

Banyaknya	NAMA BARANG	Harga @ Rp.	Jumlah
1	Mansat Baju XL		85.000

Tanda Terima,

Hormat Kami,

Total Rp. 85.000

LEGITIMASI PEMINJAMAN PERALATAN DKM AL HURRIYYAH

No.Legitimasi : 28

Hari/Tanggal/Waktu Pemakaian Alat : Kamis - Jum'at 22-23-05-08

Barang yang dipinjam	Biaya satuan (Rp)	Jumlah	Infaq
Karpet Biru	9000		
Karpet Shalat	1000		
Hijab Kerangka	2500		
Hijab Panjang (kain)	5000		
Tiang Hijab Panjang	1000		
Terpal		1	
		Total Infaq	20000

Organisasi Peminjam : Corallina

Acara/Jumlah Peserta : Road Show

Nama Peminjam (PJ) : Fredy

No HP: 081389207576

Lunas/Belum lunas

Nama Petugas : Eko

Dengan ini peminjam bersedia mengikuti segala ketentuan peminjaman yang berlaku

Darmaga, 21-05-08

Staf RT Al Hurriyyah

Kembali 23/05/08

Peminjam

(......................)

(Fredy)

Harap diperhatikan demi kepentingan kita bersama :

1. Surat legitimasi ini digunakan untuk pengambilan peralatan. Pengambilan peralatan tanpa surat ini tidak akan dilayani
2. Pengambilan peralatan paling cepat adalah pada hari dilakukan pemakaian alat (hari H)
3. Peminjam wajib menitipkan kartu identitas (KTP, KTM, atau SIM) saat pengambilan peralatan
4. Waktu pelunasan paling lambat adalah saat pengambilan peralatan
5. Waktu pengembalian paling lambat adalah pukul 22.00 pada hari yang sama dengan hari pengambilan alat
6. Keterlambatan dengan konfirmasi dikenakan denda sebesar Rp 5000/alat/hari
7. Keterlambatan tanpa konfirmasi dikenakan denda sebesar Rp. 20.000/alat/hari
8. Pastikan segala peralatan yang dipinjam kembali dalam kondisi bersih dan baik seperti semula

---

FOTO STUDIO 88

Jl. Babakan Raya Bara V
Kampus IPB Darmaga - Bogor
HP. 0813 8366 5296

Bogor, 21 - 05 - 2008

Kepada

Yth. ....

NOTA KONTAN

Banyak nya	Nama Barang	Harga Satuan	Harga Jumlah
2	USA panasonic	80.000	
		Jumlah	160.000

Tanda terima,

PERHATIAN !!
Barang yang sudah diterima tidak dapat ditukar / dikembalikan sesuai dengan perjanjian

Hormat Kami,

RIZKI TAILOR

Jl. Babakan Raya V Dramaga - Bogor
Phone : 085691288394

Bogor, 21 - 5 - 2008

Yth, Sdr/i ....

Banyaknya	Nama Barang	Harga	Jumlah
2	Jahitan	25.000	50.000
2	Ngobras	5.000	10.000

Hormat kami

(Rizki)

Jumlah	60.000
DP	
Sisa	

21/5-08

2. ls Omega - 3000

21 - 5 .... 200 8

Kepada Yth.

Tuan
Toko ....

....

NOTA NO. ....

Banyak nya	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah
1 Rol	Tali plastik		9000

Tanda terima

Jumlah Rp. 9000

Hormat kami,

PERHATIAN :
Barang-barang yang sudah dibeli tidak dapat ditukar/dikembalikan

---

yasmin
Photocopy-warnet-gameonline
Jl. Babakan Raya - Kampus IPB - Dramaga - Bogor 16680
Telp. 0251-420883,423290

Bogor. 21.05.08
Yth ....
....
....

Tanda Terima

JENIS	JUMLAH	SATUAN	TOTAL
ft Copy	101	80	

Hormat Kami

Yasmin Crew

Total Harga 8080

8000

SETIA GUNA Chemicals & Lab. App

Menjual Bahan-bahan Kimia : Industri, Laboratorium, dll

Jl. Dewi Sartika No. 14 / 26 Telp. (0251) 324850 - Bogor

NPWP. 4.169.961.2.404

Bogor, 22/05 1908

Tuan
Toko

FAKTUR

Banyaknya	NAMA BARANG	Harga Satuan	Jumlah
½kg	Green Lx6		Rp 85.000
½kg	yellow G		20.000
½kg	Red 12R		75.000

COPY

Tanda terima,

Jumlah Rp. 180.000

Hormat Kami,

PERHATIAN :
Barang-barang yang telah dibeli tidak dapat dikembalikan/ditukar kecuali ada perjanjian sebelumnya

Makaira FotoCopy

CEPAT & BERKUALITAS

Melayani: Fotocopy & Penjilidan
Spesialis: Laporan Penelitian, Jurnal Ilmiah, Skripsi, Tesis, Disertasi, Makalah Seminar, dll
Jasa Rental Mesin Fotocopy Canon
Gedung Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan (FPIK)
IPB Lt. 2 Wing H- Kampus IPB Darmaga - Bogor 16680
Telp. (0251) 7120784 (Flexi) HP. 081311366700

Bogor, 22/5 2008
Kepada Yth.

NOTA NO................

BANYAKNYA	NAMA PESANAN/BARANG	HARGA @	JUMLAH
1	lakban Hitam	7.500	7.500
		TOTAL	7.500

PERHATIAN !!!

Barang yang sudah dipesan tidak diambil dalam waktu 14 hari apabila hilang/rusak bukan tanggung jawab kami

Hormat kami

Toko Bandolo

NOTA NO. ....

BANYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
	matan botso		175.000

Jumlah Rp. 175.000

Tanda Terima,

Hormat kami,

No. 1

Telah terima dari Dini

Uang sejumlah Dua Ratus Ribu Rupiah

Untuk pembayaran Infocus

23 Mei 2018

Rp. 200.000,-

MITRA COPIERS

Jl. Raya Dramaga No. 58
Depan Gerbang Utama
Kampus IPB Darmaga, Bogor

Bogor, 28 ..... 200 8
Kepada Yth,
/5

NO. ....

MELAYANI : PHOTO COPY, PENJILIDAN, LAMINATING, DLL

Banyak	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah
1	Jilid		

* Setiap pesanan harus disertai Uang Muka 50%
* Pesanan yang tidak diambil dalam jangka waktu Satu bulan, hilang, atau rusak diluar tanggung jawab kami

Jumlah	2000
Uang Muka	-
Sisa	-

JUDUL BUKU :

Terima Kasih

XEROX Canon Agia

Mitra Setia Layanan Dokumen Anda

Hormat Kami,

Mitra

MEGAJAYA SERVICE
SEGALA MERK DAN SYSTEM
• TV • AUDIO • AMPLYFIER • TAPE DECK
• LASER DISC • VCD • CAMERA • KULKAS • AC
MELAYANI • TUKAR TAMBAH • JUAL BELI
Jl. Pahlawan No. 34D Bogor
Telp. (0251) 313175

No. ....

Sudah terima dari: Mr. Dini

Banyaknya Uang: # seratus dua puluh lima ribu rupiah #

Untuk Pembayaran: ongkos kerja service fordycam sony

Bogor, 29.5 2008

Jumlah Rp. 125.000,-

PEMBAYARAN DENGAN CHEQUE BARU DIANGGAP LUNAS, JIKA CHEQUE / GIRO TERSEBUT TELAH DIUANGKAN (CLEARING)

TIG-5

Mr. Chan

Bogor, 26 05 2008

Jl. Bara No. 9 Darmaga
Telp. 0852 8080 4444

Menjual CD-R / RW (Grosir & Eceran), aksesoris komputer dan Pulsa Elektrik

Bnyk	Nama Barang	Harga	Jumlah
4	CD-R GT pro	2rb	8000
4	Label CD	50	2000

Jumlah Rp. 10.000

PERHATIAN !!!
Barang yang sudah dibeli tidak dapat ditukar/dikembalikan

Hormat kami,
Mr. Chan
RENTAL VCD & DVD